


Knowledge Management dan Learning Organization



Romi Satria Wahono
Situs blog: <http://romisatriawahono.net>
Email: romi@romisatriawahono.net
YahooID: romi_sw




- Lahir di Madiun, 2 Oktober 1974
- **SMU Taruna Nusantara** Magelang (1993)
- Department of Computer Science, **Saitama University, Japan** (1994–2004)
- **Software Engineering, Knowledge Management dan e-Learning System**
- Pusat Dokumentasi Informasi Ilmiah (PDII) **LIPI**
- Koordinator Umum **IlmuKomputer.Com**

Materi Diskusi

- Pengantar Knowledge Management:
 - Apa dan Mengapa Knowledge Management?
 - Kisah Nyata Knowledge Management dalam Perusahaan
 - Knowledge Sharing dan Masalahnya
- Pengantar Learning Organization:
 - Organisasi dan Masalahnya
 - Apa dan Mengapa Learning Organization
 - Leadership di Learning Organization
 - Evolusi Data-Informasi-Pengetahuan dalam Learning Organization
 - Membangun Learning Organization
- Studi Kasus Learning Organization dan Community Building:
 - Industri Penerbangan
 - Intel Corporation
 - IlmuKomputer.Com




Pengantar Knowledge Management




The basic economic resource is no longer capital, nor natural resources, not labor. It is and will be **knowledge**

(Peter Drucker)



Apa Masalahnya?

- When employees leave a company, **their knowledge goes with them ...**
- Mereka dan organisasi (company) **tidak mengelola pengetahuannya dengan baik**, sehingga transfer pengetahuan tidak terjadi → repot ketika terjadi perubahan organisasi (sdm berubah, struktur berubah, dsb)



Karena itu ...

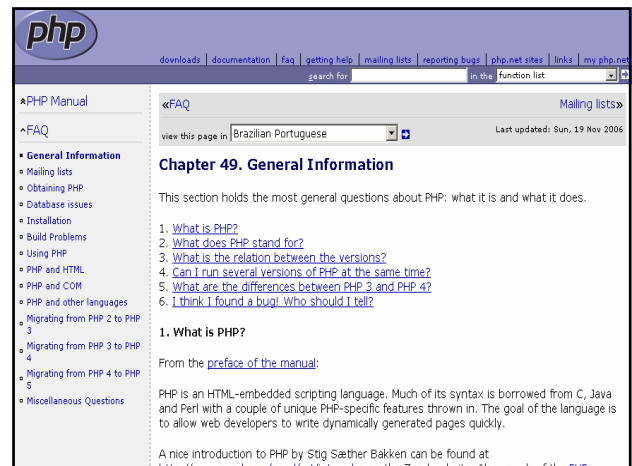
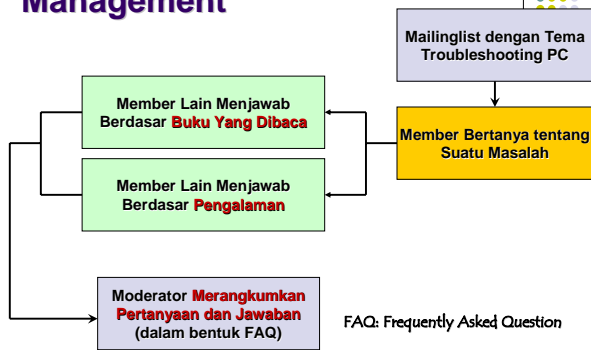
- **Managing Knowledge Means Managing Oneself** (Peter F. Drucker)
- Konsep yang utama adalah, **setiap orang harus mengelola pengetahuan mereka sendiri**
- Organisasi perlu mengelola pengetahuan anggotanya untuk:
 - Mengetahui kekuatan (dan penempatan) seluruh SDM
 - **Penggunaan kembali pengetahuan** yang sudah ada (ditemukan) → tidak perlu mengulang proses kegagalan
 - **Mempercepat proses penciptaan pengetahuan baru** dari pengetahuan yang ada
 - Menjaga **stabilitas pergerakan organisasi** meskipun terjadi arus keluar-masuk SDM

Knowledge Management

a management discipline that focuses on **enhancing knowledge production, integration and use in organizations.**

(Mark McElroy, Knowledge Management Consortium)

Contoh Mudah Knowledge Management



Knowledge?

- **Explicit Knowledge:** pengetahuan yang tertulis, terarsip, tersebar (cetak maupun elektronik) dan bisa sebagai bahan pembelajaran (reference) untuk orang lain.
- **Tacit Knowledge:** pengetahuan yang berbentuk know-how, pengalaman, skill, pemahaman, maupun rules of thumb.
 "pengetahuan kita jauh lebih banyak daripada yang kita ceritakan" (Michael Polyani)

The Knowledge-Creating Company

Ikujiro Nonaka, 1991



Knowledge-Creating Company?

- Pengetahuan adalah **satunya kunci keunggulan kompetitif**
- Perusahaan yang sukses mampu untuk:
 - Secara konsisten menghasilkan **pengetahuan baru** (Inovasi baik dengan discovery maupun invention)
 - Membagi dan menyebarkannya ke dalam perusahaan
 - Mengimplementasikan dalam teknologi atau produk



Kisah Nyata: Matsushita Electric Company (1985)

- Mengembangkan **mesin pembuat roti**
 - Hasil Uji coba: kulit luar roti gosong padahal dalamnya masih mentah, volume dan suhu yang tidak terformulasi, dsb.
- Pengembang software (Ikuko Tanaka) akhirnya mempunyai ide cemerlang untuk pergi **magang langsung ke pembuat roti ternama di Osaka International Hotel**
- Pengetahuan yang didapat ditulis dalam bentuk tahapan dan alur kerja (spesifikasi produk) proses pembuatan roti → diimplementasikan ke mesin pembuat roti
- Memecahkan rekor penjualan alat perlengkapan dapur terbesar pada tahun pertama pemasaran

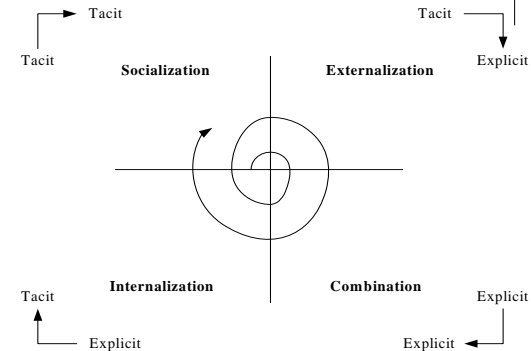


Perbedaan Kultur dan Sudut Pandang tentang Pengetahuan

- **Western View:**
 - Result oriented
 - Company is "a machine for information processing"
 - Useful knowledge is:
 - Formal and systematic
 - Quantifiable
 - Easily measurable
- **Japanese View:**
 - Process oriented
 - Use of slogans
 - Tacit insights, intuitions, and hunches of employees
 - Company is not a machine but "a living organism"



Knowledge Spiral



Knowledge Management Tools

- Portal
- Groupware
- Wiki
- Blog
- Forum (Board)
- eLearning System
- Sistem KM yang dikembangkan sendiri



The screenshot shows the website of Universitas Islam Indonesia, Faculty of Medicine. It features a login section on the left and a main content area on the right. The main content area displays the title 'Blok Keterampilan Belajar dan Teknologi Informasi' and a list of competencies (Kompetensi) for the course. The competencies include skills related to learning activities, information search, technology use, data analysis, and the application of information theory.

Text Based Content

MIT OpenCourseWare (<http://ocw.mit.edu>)

MITOPENCOURSEWARE
MIT OpenCourseWare

OCW HOME | COURSE LIST | ABOUT OCW | HELP | FEEDBACK | GIVE NOW | Support MIT OCW

Search

Advanced Search

Aeronaudic and Astronautic

Anthropology

Architecture

Athletic, Physical Education and Recreation

Biological Engineering

Biology

Brain and Cognitive Sciences

Chemical Engineering

Chemistry


Civil and Environmental Sciences

Comparative Media Studies

Earth, Atmospheric, and Planetary Sciences

MIT OpenCourseWare > Electrical Engineering and Computer Science

Electrical Engineering and Computer Science



Electrical engineering, originally taught at MIT in the Physics Department, became an independent degree program in 1882. The Department of Electrical Engineering was formed in 1902, and occupied its new home, the Lowell Building, when MIT was still located near Copley Square in Boston. The Department dedicated its present facilities in the Sherman Fairchild Electrical Engineering and Electronics complex in fall 1973, and a year later, it recognized its growing activity in computer science by changing its name to Electrical Engineering and Computer Science. The Department's activities in computer science, communications, and control moved into the architecturally unique and exciting Ray and Maria Stata Center for Computer, Information, and Intelligence Sciences in Spring 2004.

The primary mission of the Department is the education of its students. Its three undergraduate programs attract more than 30 percent of all MIT undergraduates, and

WIKIPEDIA

English
The Free Encyclopedia
1 500 000+ articles

Deutsch
Die freie Enzyklopädie
500 000+ Artikel

Français
L'encyclopédie libre
337 000+ articles

日本語
フリー百科事典
290 000+ 記事

Italiano
L'enciclopedia libera
217 000+ voci


Svenska
Den fria encyklopedin
194 000+ artiklar

Polski
Wolna encyklopedia
317 000+ hasel

Nederlands
De vrije encyclopedie
241 000+ artikelen

Português
A enciclopédia livre
198 000+ artigos

Español
La enciclopedia libre
172 000+ artículos



search • suche • rechercher • szukaj • 検索 • zoeken • ricerca • busca • sök • buscar • поиск

Is Not Just a Technology

Everyone is talking about technology, when what's important is **what people do with technology**

Martin Cooper (Motorola)

Knowledge Sharing

- Merupakan permasalahan dasar di implementasi knowledge management
- Pegawai (company) dan dosen (university) tidak memiliki behavior (dan kemauan) untuk men-share knowledge dalam bentuk tulisan
- Otomatis tidak akan bisa meng-encourage mahasiswa untuk men-share knowledge ;)
- Dibutuhkan "terapi mental" bahwa **semakin banyak berbagi maka sebenarnya ilmu semakin bertambah**

Benefit of Knowledge Sharing?

If we want people ... to share what they have learned, we would be wise to create the conditions in which sharing is a **benefit**

(Nancy Dixon)

mendokterkan internet & menginternatkan dokter

Friday, October 27, 2006

Welcome to Erik Tapan's Blogger

About Me

Name: Erik Tapan
Location: Jakarta, Indonesia
Saya seorang dokter yang percaya bahwa informasi mempunyai pengaruh yang sangat kuat.

Dengan Motto "mendokterkan internet dan menginternatkan dokter", saya bersama rekan-rekan se-ide bahu membahu mewujudkan pemanfaatan internet oleh dan untuk kesehatan di Indonesia.

Saat ini pekerjaan saya adalah mengenalkan ke masyarakat akan manfaat internet (mendokterkan internet) serta mengenalkan ke dokter juga (menginternatkan dokter).

[View my complete profile](#)

Website

Dokter Web ID
MLDI
Submit your MedicalHealth event
[Edit Me](#)

Manfaat Dokter yang rajin akses internet

Umumnya jika dokter diminta untuk rajin mengakses internet, maka jawaban yang sering saya terima adalah: sibuk, tidak punya waktu, banyak pasien, belum tahu manfaatnya, dstnya. Pada prinsipnya kurang bersedia. Penelitian Enrico Coiera dari Australia membuktikan akan besarnya manfaat para dokter rajin mengakses internet. Guru Besar Universitas New South Wales Sydney Australia mengemukakan hal ini pada acara Pre Conference APAMI 2006 yang berlangsung di Taipei Taiwan, Jumat, 27 Oktober 2006.

Tertaluk banyak informasi



Awalnya, seakan-akan mengamati pendapat umum, Profesor Health Informatics yang energik tersebut menjelaskan bahwa saat ini dengan teknologi informasi khususnya internet, para tenaga

dr. iwan bicara seks

WEDNESDAY, NOVEMBER 22, 2006

Mitos Keperawanan, benar gak sih?

Saya sering mendengar mitos dikalangan para remaja bahwa seorang wanita yang sudah tidak perawan dapat diketahui dari tanda-tanda fisiknya seperti pantat yang turun, payudara yang mengendur, atau cara berjalan yang lurus. Pertanyaannya apakah mitos tersebut memang sepenuhnya benar? dan pertanyaan berikutnya yang sering saya jumpai juga adalah, apakah pendarahan yang dialami pada saat malam pertama oleh seorang gadis merupakan suatu tanda telah pecah selaput darahnya? Lantas bagaimana jika tidak terjadi pendarahan? Apakah sang gadis perlu dipertanyakan keperawanannya? Mitos sebenarnya adalah sebuah pemahaman yang berasal dari budaya-budaya di lingkungan dimana pemahaman tersebut sebenarnya keliru tetapi karena dipercaya oleh sebagian masyarakat sehingga menjadi seolah - olah benar, begitu juga dengan mitos keperawanan. Selama ini masyarakat berpendapat bahwa keperawanan seseorang akan hilang ketika terjadi suatu aktivitas seksual berupa hubungan seksual dimana akan menyebabkan pecahnya selaput dara, padahal selaput dara seorang wanita kondisinya berbeda antara satu dengan yang lainnya. Ada wanita yang memiliki selaput dara yang tipis sehingga apabila melakukan hubungan seksual akan lebih mudah pecah tetapi ada pula wanita yang memiliki selaput dara yang kuat sehingga akan tidak mudah pecah. Pecahnya selaput dara juga tidak harus melalui hubungan seksual saja, bisa juga melalui aktifitas olahraga, benturan, senam dan sebagainya.

About Me
Name: dr. iwan setyawan
Location: Semarang, Indonesia

Tingin rasanya memberikan pencerahan kepada masyarakat luas mengenai pendidikan seputar seks dan kesehatan reproduksi seksual secara benar. Apa yang tadinya sulit dilakukan, termasuk didalamnya penyebaran informasi secara luas telah terbantu dengan adanya teknologi internet. Jadi... bicara seks secara virtual, kenapa tidak? Kritik, saran, pendapat ataupun info2 Anda untuk perkembangan dan kemajuan Blog ini ke bicaraseks@gmail.com

[View my complete profile](#)

RomiSatriaWahono.Net

Meluruskan Salah Kaprah Rekeyasa Perangkat Lunak

Posted in Software Engineering by Romi on the May 30th, 2006. Visited 15133 times. [Edit This](#)

Rekeyasa Perangkat Lunak (Software Engineering), sedikit mengalami pergeseran makna di realita dunia industri, bisnis, pendidikan maupun kurikulum Teknologi Informasi (TI) di tanah air. Di industri, para tester, debugger dan programmer sering salah kaprah menyangkut getar Software Engineer. SMK di Indonesia juga sudah dengan membuka jurusan Rekeyasa Perangkat Lunak, meskipun secara kurikulum hanya mengenai bahasa C atau Pascal (mungkin lebih pas disebut jurusan pemrograman komputer). Tulisan ini berusaha meluruskan salah kaprah yang terjadi tentang Rekeyasa Perangkat Lunak (Software Engineering) berdasarkan kesempatan, acuan, dan standard yang ada di dunia internasional.

Sejarah munculnya Rekeyasa Perangkat Lunak sebenarnya dilatarbelakangi oleh adanya krisis perangkat lunak (software crisis) di era tahun 1960-an. Krisis perangkat lunak merupakan akibat langsung dari lahirnya komputer generasi ke 3 yang canggih, ditandai dengan penggunaan Integrated Circuit (IC) untuk komputer. Performansi hardware yang meningkat, membuat adanya kebutuhan untuk memproduksi perangkat lunak yang lebih baik. Akibatnya perangkat lunak yang dihasilkan menjadi menjadi beberapa kali lebih besar dan kompleks. Pendekatan informal yang digunakan pada waktu itu dalam pengembangan perangkat lunak, menjadi tidak cukup efektif (secara

The Search
 search articles and site archives

The Pages
 about me, my activities and this site
 About Me
 in the News
 Home
 Publications
 Statistics (Blog)
 Statistics (MetaWebz)
 Home

The Categories
 show the articles in the related category
 Activities (13)
 Computer Network (4)
 Computer Security (1)
 Family (4)
 Information Technology (12)
 Management (7)
 Software Engineering (6)

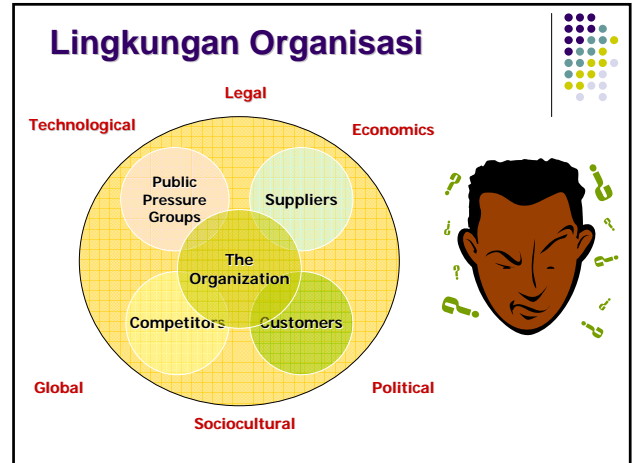
Pengantar Learning Organization

Apa Itu Organisasi

Sekelompok manusia yang bekerjasama, dengan suatu perencanaan kerja dan peraturan, untuk mencapai suatu tujuan tertentu

Karakteristik Organisasi

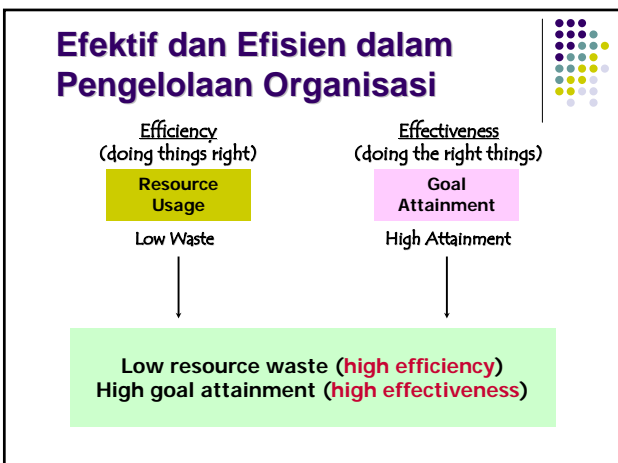
Organizational Culture



Learning Organization vs Traditional Organization

	Traditional Organization	Learning Organization
- Attitude toward change	- If it's working don't change it	- If you aren't changing, it won't be working for long
- Attitude toward new ideas	- If it was not invented here reject it	- If it was invented or reinvented here, reject it
- Who's responsible for innovation	- Traditional areas, such as R&D	- Everyone in organization
- Main fear	- Making mistakes	- Not learning, not adapting
- Competitive advantage	- Product and services	- Ability to learn, knowledge and expertise
- Manager's job	- Control others	- Enable others

- ### Learning Organization?
- A learning organization is a place where people are **continually discovering** how they create their reality
 - **Innovate an invention** to replicate at a meaningful scale and cost → effective and efficient
 - Learning organization hanya terwujud melalui **individu-individu yang belajar**



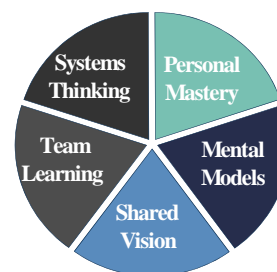
- ### Objectives of a Learning Organization
- Re-create ourselves
 - Become able to do things we never were able to do before
 - Re-perceive the world and our relationship to it
 - Extend our capacity to create, to be part of the generative process of life

Model Transformasi pada Learning Organization

- Reengineering
- Rightsizing
- Restructuring
- Total Quality Management
- Automation



Komponen Learning Organization (Peter M. Senge)



Pemimpin & Kepemimpinan

- Leadership is the set of qualities that cause people to follow
- Leader is someone who can influence other
- Kepemimpinan adalah proses, bukan posisi
- Kepemimpinan adalah rasional dan emosional
- Kepemimpinan adalah ilmu dan seni



Karakteristik Pemimpin dalam Learning Organization

- Kemampuan Verbal (Communication Skill)
- Kemampuan Mempengaruhi (Influence Tactics)
- Memberi Solusi Berdasarkan Needs dan Tidak Mempertuhankan Tools (Problem Solver)
- Memiliki Keunggulan Defacto dan Dejure (Competitive Advantage)
- Membuat Keputusan dengan Memahami Hierarki: Data-> Informasi-> Knowledge-> Kebijakan (Judgement Skill)
- Kemampuan dalam Organization Building



Kekuatan Verbal

- Perkataan adalah implementasi strategis untuk menggerakkan orang
- Sumber keberhasilan puluhan proyek mercusuar dan "mission impossible" di Jepang (Project-X)
- Militer adalah contoh lembaga yang cukup cerdas mewarnai sistem kaderisasi internal dengan menggunakan metode "positive therapy" yang dipondasi oleh kekuatan kata-kata (jargon, mars, slogan)



Komunikasi dan Presentasi

- Komunikasi, bukan sekedar informasi
- Tanpa petunjuk dan tanpa arah
- Pernyataan tanpa platform
- Platform tanpa pernyataan
- Audiensi tepat, presentasi salah
- Presentasi bagus, audiensi salah
- Pesan tepat, media salah



Influence Tactics -1-

- **Rational Persuasion:** meyakinkan orang lain dg argumen yang logis dan rasional. Dokter yang memberi nasehat kepada pasien yang perokok berat
- **Inspiration Appeals Tactics:** meminta ide atau proposal untuk membangkitkan rasa antusias dan semangat dari target person. Seorang menteri kominfo, yang membuka kesempatan kpda komunitas IT utk membuat proposal tentang pengembangan e-government
- **Consultation Tactics:** meminta target person berpartisipasi aktif dalam kegiatan diagendakan. Menteri kominfo yang berkonsultasi kepada komunitas IT utk berpartisipasi aktif dalam implementasi cetak biru e-government

Influence Behavior Questionnaire, Gary Yukl, 1992

Influence Tactics -2-

- **Ingratiation Tactics:** membuat senang hati dan tentram target person, sebelum mengajukan permintaan yang sebenarnya. Sendau gurau seorang salesman terhadap langganan, pujian seorang pimpinan terhadap bawahan sebelum memberi tugas baru
- **Personal Appeals Tactics:** mempengaruhi target person dengan landasan hubungan persahabatan, pertemanan atau hal personal lainnya. "Budi, saya sebenarnya nggak enak mau ngomong seperti ini, tapi karena kita sudah bersahabat cukup lama ..."
- **Exchange Tactics:** Mirip dengan *personal appeal tactics* namun sifatnya adalah bukan karena hubungan personal semata, lebih banyak karena proses pertukaran pemahaman terhadap kesukaan, kesenangan, hobi, dsb. dg *target person*.

Influence Tactics -3-

- **Coalition Tactics:** berkoalisi dan meminta bantuan pihak lain untuk mempengaruhi target person. Strategi kemenangan karena jumlah pengikut dipakai dalam siasat ini.
- **Pressure Tactics:** mempengaruhi target person dengan peringatan ataupun ancaman yang menekan. *Seorang komandan pasukan yang memberi ancaman penurunan pangkat bagi prajuritnya yang mengulangi kesalahan serupa.*
- **Legitimizing Tactics:** menggunakan otoritas dan kedudukan untuk mempengaruhi target person. *Presiden yang meminta seorang menteri untuk menyusun rancangan undang-undang, kepala sekolah yang meminta guru menyusun kurikulum pendidikan.*

Data - Informasi – Pengetahuan → Kebijakan

- **Data** Kehadiran Pegawai

NIP	TGL	DATANG	PULANG
1103	02/12/2004	07:20	15:40
1142	02/12/2004	07:45	15:33
1156	02/12/2004	07:51	16:00
1173	02/12/2004	08:00	15:15
1180	02/12/2004	07:01	16:31
1183	02/12/2004	07:49	17:00

Data - Informasi – Pengetahuan → Kebijakan

- **Informasi** Akumulasi Bulanan Kehadiran Pegawai

NIP	Masuk	Alpa	Cuti	Sakit	Telat
1103	22				
1142	18	2		2	
1156	10	1	11		
1173	12	5			5
1180	10			12	

Data - Informasi – Pengetahuan → Kebijakan

- **Informasi** Kondisi Kehadiran Mingguan Pegawai

	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat
Terlambat	7	0	1	0	5
Pulang Cepat	0	1	1	1	8
Izin	3	0	0	1	4
Alpa	1	0	2	0	2

Data - Informasi – Pengetahuan → Kebijakan

- **Pengetahuan** tentang kebiasaan pegawai dalam jam datang/pulang kerja (senin – jumat)
- **Pengetahuan** tentang bagaimana meningkatkan kehadiran pegawai



Data - Informasi – Pengetahuan → Kebijakan

- **Kebijakan penataan jam** kerja karyawan khusus untuk hari senin dan jumat
- **Peraturan jam kerja:**
 - Hari Senin dimulai jam 10:00
 - Hari Jumat diakhiri jam 15:00
 - Sisa jam kerja dikompensasi ke hari lain (rabu-kamis → 30 menit datang lebih cepat, dan 30 menit pulang lebih lambat)

Building a Learning Organization: Studi Kasus Industri Penerbangan



Pesawat Terbang dan Learning Process (Peter M. Senge)

- **1903** – Wilbur dan Orville Wright membuktikan bahwa pesawat terbang bertenaga dapat diciptakan manusia
- **1934** – Boeing 247 diluncurkan dengan 4 komponen teknologi: baling-baling, roda pendarat yg dapat ditarik maruk, konstruksi badan berbobot ringan, mesin pendingin udara → tidak stabil pada saat tinggal landas dan mendarat
- **1935** – McDonnell Douglas meluncurkan pesawat DC-3 menambahkan komponen sirip sayap pesawat → pesawat terbang menjadi makin stabil
- Setelah itu industri pesawat terbang tumbuh pesat, baik untuk penumpang, pengangkut barang atau tempur → perlu learning proses 30 tahun dari invention sampai innovation

Building a Learning Organization: Studi Kasus Intel Corp



DNA Change by Andi Groove

- Core business Intel awal mulanya adalah memory chip
- Masalah datang ketika memory chip buatan Jepang mulai menggerus pasar yang tadinya dikuasai Intel. Jepang unggul karena didukung industri elektronik berbasis konsumen
- Andi Groove mengubah DNA Intel dari produsen memory chip menjadi microprocessor. Saat ini Intel menguasai pasar microprocessor dunia.

Behavior Change by Paul Otellini

- Partner Intel (Microsoft, Dell) mulai beralih ke IBM atau AMD
- Intel kalah cepat bergerak. Sebelum Intel meluncurkan penerus Centrino yaitu Deskrino yang bekerja dengan dua otak. IBM berkolaborasi dengan Sony dan Toshiba membuat Cell Processor yang bekerja dengan delapan otak.
- Otellini mengubah brand, logo, jargon (intel inside, pentium) yg dibangun Groove, Juga mengubah DNA Intel dari produsen microprocessor untuk komputer menjadi untuk mobile device (MP3 Player, iPOD) berbasis konsep multi-core processor



Building a Learning Organization: Studi Kasus IlmuKomputer.Com



Apa itu IlmuKomputer.Com ?

- **Komunitas eLearning** dalam bidang ilmu komputer dan teknologi informasi
- Mekanisme eLearning yang menerapkan manajemen pengetahuan
- Knowledge sharing and creating:
 - **Explicit knowledge**: sharing materi gratis berbahasa Indonesia, pendistribusian CD gratis, penerbitan buku-buku
 - **Tacit knowledge**: forum diskusi, konsultasi online, workshop
- Learning organization:
 - Berkembang sesuai dengan kebutuhan (SDM, Sistem, layanan)



Organizational Background

- **Mengelola pengetahuan** pribadi (paper, kegiatan, pengalaman, know-how)
- Penelitian pribadi dan hasil **survey kebutuhan** komunitas IT Indonesia:
 - Materi bahasa Indonesia
 - Mudah di-download dan bebas digunakan (tanpa login, tanpa batasan, opencontent)
 - Format siap cetak (non-html karena koneksi internet terbatas)
- Ingin **mencoba memberi alternatif** pendidikan ilmu komputer dan teknologi informasi murah untuk anak negeri, dengan mekanisme **dari rakyat oleh rakyat untuk rakyat**



Konsep Organization Building



Institution Building
(Pembangunan Institusi)

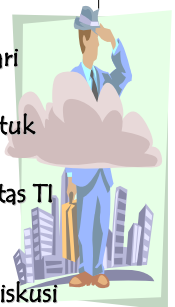


Image Building
(Pembangunan Imaji)



Memulai Perdjoeangan

- **Mengembangkan situs IlmuKomputer.Com** dengan isi dari tulisan-tulisan sendiri
- **Mengajak teman-teman dekat** untuk ikut berkontribusi
- **Sosialisasi ide** ke berbagai komunitas TI dan media masa di Indonesia
- **Membentuk komunitas IlmuKomputer.Com** dan forum diskusi



IlmuKomputer.Com
 KUNITAS ELEARNING GRATIS ILMU KOMPUTER INDONESIA
 Penulis - Pengantar - Kirim Tulisan - Nilsa - Konsultasi - Download - CD Gratis - Mirror - Sponsorship - Donasi - Home

Kuliah Ilmu Komputer Gratis!
 Detail semakin mahalnya biaya pendidikan, training dan kursus, IlmuKomputer.Com member solusi untuk anak negeri dengan alternatif pendidikan non-formal gratis.

Kuliah Beres:
 Web Programming
 C++
 Web Site dg Frontpage
 Tampilan Pengantar PHP
 Aplikasi Java Enterprise
 Capat Mahr Coldfusion
 Linux dan Sistem Operasi
 Mgras Windows-Linux
 Linux-Gasite Indonesia
 Serial Osdunantel WinB
 Membangun Server Linux
 Mngenal Ques di Linux
 Capat Mahr Linux
 Capat Mahr Basha C
 Capat Mahr 9000Server
 Care Programming
 Ekstensi Cof dengan C++
 Programan Assembly
 Capat Mahr Bahasa C
 Capat Mahr Algoritma di C
 Algoritma & Programan di
 Programan C di Turbo C
 Programan Aplikasi
 Capat Programan Java

Kuliah Ilmu Komputer Gratis!
 Reporter: Vikasaka Hibata

detik.com - Jakarta Paling enak kalau bisa belajar ilmu komputer dan teknologi informasi gratis, maknanya segekit kuliah tapi tidak perlu bayar SPP yang mahal. Jangan buru-buru mencubit diri sendiri, ini bukan mimpi kok!

Situs [ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com) menawarkan beragam materi gratis yang berkaitan dengan ilmu komputer dan teknologi informasi. Rona Satria Wahono, pembuat situs ini, mengungkapkan pada detik.com Senin, 07/07/03, bahwa situs ini hendak menjadi alternatif pendidikan gratis di bidang komputer.

Terdapat enam jenis materi pelajaran yang bisa didapatkan dari situs tersebut, yaitu: Kuliah Pengantar, Kuliah Umum, Kuliah Beres, Artikel Populer dan Project.

Searang semula bisa memulai dengan mengambil kuliah-kuliah pengantar sebagai 'pancaindra', kemudian pada kesempatan pada detik.com Senin, 07/07/03, bahwa kuliah beres cenderung lebih teknis dan 'bertumutut'.

Bagi mereka yang tertarik pada dunia komputer, tetapi ingin mendapat bahan bacaan yang tidak terlalu 'berat', bagian Artikel Populer bisa jadi pilihan. Di antaranya ada artikel tentang mendesain mesin usaha elektronika informasi (elektronika).

KUPAS SITUS
 HARIAN UMUM SOROT
SINAR HARAPAN
 Rabu, 13 Agustus 2003
 ITEX & LINGKUNGAN No. 4465

KUPAS SITUS
ilmukomputer.com
Alternatif Pendidikan Gratis bagi Peminat Komputer

Jakarta - Berangkah situs ini bisa menjadi solusi bagi para lulusan SMA yang tak mampu menuntaskan kuliah. Dengan menganggur, lebih baik ikut kuliah gratis di situs ini, www.ilmukomputer.com.

Bahasa kerennya untuk belajar lewat internet adalah e-learning. Alternatif ini tentu adalah salah satu yang terbaik. Baca saja premudah kalimat yang ditajuk situs ini. Di balik semakin mahalnya biaya pendidikan, training, dan kursus, [ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com) member solusi untuk anak negeri berupa alternatif pendidikan non-formal gratis.

Mengapa, situs ini tidak memberikan gelar apa pun jika kita memang mengidambidambakan gelar sjasjana komputer. Namun, situs ini memberikan materi yang tidak jauh beda dengan materi kuliah yang diajarkan di kuliah-kuliah komputer atau tempat kursus. Materi yang diberikan dalam situs ini semuanya gratis dan tersedia dalam format HTML atau PDF, serta (dan ini yang paling penting) siap di-download. Materi terbagi dalam: Kuliah Pengantar, Kuliah Umum, Kuliah

TEKNOLOGI INFORMASI
Kuliah Komputer Gratis di Ruang Maya
 Mahasiswa Indonesia di Jepang membuat situs internet yang memberikan kuliah ilmu komputer gratis. Unggulan World Summit Award 2003.

Roni Satria Wahono berkejar-kejaran di dunia sains komputer. Ia telah menerima penghargaan World Summit Award 2003, penghargaan tertinggi dunia untuk teknologi informasi. Ia juga pernah mendapat penghargaan sebagai 'Star of the Year' di ajang kompetisi internasional 'Star of the Year' di Jepang. Ia juga pernah mendapat penghargaan sebagai 'Star of the Year' di ajang kompetisi internasional 'Star of the Year' di Jepang.

Di Jepang, ia mendirikan situs internet yang memberikan kuliah ilmu komputer gratis. Situs ini bernama [ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com). Situs ini memberikan kuliah ilmu komputer gratis. Situs ini memberikan kuliah ilmu komputer gratis.

Mengembangkan Perdojoangan

- Merelease **CD gratis** dan ISO image file [ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com)
- Mengembangkan **konsultasi online gratis** (interaktif) lewat Yahoo Messenger
- Menyelenggarakan **seminar gratis** di berbagai tempat
- Menyewa **dedicated server** dan menyediakan **mirror server** di berbagai tempat

IlmuKomputer.Com
 ikantah ilmu dengan memilikannya

Ada apa dengan Animasi?

bekerja sama dengan
Animatics UAUY
<http://animatics.uauy.org/>

Seminar Animasi
"Sehari berkreasi dengan Animasi"
 Sabtu, 15 Mei 2004

Digital Media Technology
 Tekmatrik
 Creative Web, Hosting & Domain

Konsultasi Online Lewat YM !

IlmuKomputer.Com menyediakan konsultasi online untuk rekan-rekan pemula yang ada kesulitan dalam belajar komputer. Silakan menghubungi rekan-rekan dibawah yang sedang online di Yahoo Messenger-nya, karena layanan ini adalah bersifat volunteer dari komunitas **IlmuKomputer.Com**, mohon rekan-rekan yang berkonsultasi bisa memahami kesibukan dari masing-masing konsultan.

Ungkapkan permasalahan dengan bahasa sopan, dan anggap bahwa konsultan online **IlmuKomputer.Com** adalah teman diskusi IT, yang juga sama-sama sedang dalam proses belajar. Jangan berharap semua permasalahan bisa dipecahkan oleh rekan-rekan dibawah. Sampaikan permasalahan ke milis ilmukomputer@yahoogroups.com untuk mendapat jawaban dari referensi dari banyak pihak.

Tertarik menjadi konsultan online? hubungi **Romi Satria Wahono**.

Agung Hendranto agunghend001 - database prog - hardware OS Not Online right now	Anton Picano red0d3 - linux - jaringan Not Online right now	Slamet Riyanto eselan70 - desain grafis - desktop publishing Not Online right now	Mudji Basuki mbsk - jaringan - router cisco Not Online right now
M. Sutiyadi Yadi_Syahid - Informatika - Web design Not Online right now	Eko Purwanto epurwanto_id - web design - manajemen training Not Online right now	Fidens Felix VHS fidens - bioinformatika - linux dan jaringan Not Online right now	Muhammad Syafii neo_syafii - linux - database Not Online right now

Komunitas Mailing List !

IlmuKomputer.Com menyediakan beberapa mailing list (milis), sebagai forum diskusi dalam bidang ilmu komputer dan teknologi informasi, informasi update materi baru, dan juga diskusi kegiatan e-learning gratis **IlmuKomputer.Com**. Milis-milis tersebut terbagi menurut kategori tema diskusi, silakan bergabung ke mailing list yang anda perlukan.



- 1. Milis Aplikasi Komputer**
 Milis yang membahas tentang aplikasi perangkat lunak, instalasi, pemakaian, dsb.: ilmukomputer-aplikasi@yahoogroups.com
 Langganan: email anda 
- 2. Milis Jaringan Komputer**
 Milis yang membahas tentang jaringan komputer baik secara hardware maupun software: ilmukomputer-networking@yahoogroups.com
 Langganan: email anda 
- 3. Milis Pemrograman Komputer**
 Milis yang membahas tentang pemrograman komputer dan software engineering secara umum. Dari metode, desain, sampai coding: ilmukomputer-programming@yahoogroups.com
 Langganan: email anda 

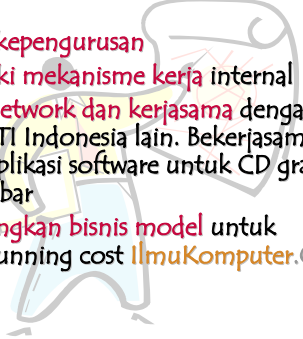
Seminar dan Workshop IlmuKomputer.Com

IlmuKomputer.Com menyelenggarakan berbagai macam seminar dan workshop di berbagai pelosok tanah air, bekerjasama dengan berbagai organisasi, kelompok, dan perusahaan di berbagai wilayah. Kami mengutamakan seminar dan workshop bisa terselenggara dengan gratis. Walaupun tidak bisa gratis kami berusaha untuk menyelenggarakannya dengan biaya murah.



- 1. Seminar Gratis Animasi di Medan**
 - Waktu: 8 Nopember 2003
 - Tempat: Gelanggang Mahasiswa USU Medan
 - Peserta: Umum, Mahasiswa, Dosen, Praktisi (500 orang)
 - Penganggung Jawab Teknis: Eko Purwanto
 - Kerjasama dan Host: WEBMEDIA Training Center Medan
 - Download Materi:
 - Pengenalan IlmuKomputer.Com (PPT) oleh Abe Poetra
 - Dasar-Dasar dan Pengembangan Animasi oleh Anditya
 - Demo Animasi 3D dengan 3Dmax oleh Anditya
 - Membuat Kartun Animasi dengan Macromedia Flash MX oleh Eko Purwanto
 - Laporan Umum dan Share Pengalaman:
 - Panduan Mengadakan Seminar Gratis: Studi Kasus Seminar Gratis Animasi Komputer oleh Eko Purwanto
- 2. Sehari Berkreasi dengan Animasi**
 - Waktu: 15 Mei 2004
 - Tempat: Auditorium Lt. 4 Kampus III Universitas Atma Jaya Yogyakarta
 - Peserta: Umum, Mahasiswa, Dosen, Praktisi (300 orang)
 - Kerjasama dan Host: Animatics UAJY
 - Download Materi:
 - Perkenalan IlmuKomputer.Com oleh Romi Satria Wahono
 - Presentasi Pengenalan dasar-dasar dan teknik pembuatan animasi 2D dan 3D (PPT) oleh Eko Purwanto
 - Demo Animasi oleh Animatics UAJY
 - Pengenalan DITech dan penjelasan HAKI dalam Animasi oleh Sony Tan

Sistemisasi Perdjoengan




- Menyusun kepengurusan
- Memperbaiki mekanisme kerja internal
- Membuat network dan kerjasama dengan komunitas TI Indonesia yang lain. Bekerjasama membuat aplikasi software untuk CD gratis yang kita sebar
- Mengembangkan bisnis model untuk mendanai running cost IlmuKomputer.Com



The screenshot shows the homepage of IlmuKomputer.Com. At the top, there's a navigation menu with links like 'Berita', 'Kuliah', 'Download', etc. Below the main header, there's a section titled 'Kuliah Ilmu Komputer Gratis!' with a sub-header 'eLearning'. The text describes free online courses available on the site. There are also sidebars with 'Pencarian Isi Situs' and 'Kuliah Beres' sections listing various topics like Java Enterprise, Linux, and Game Development.

CMS untuk Otomasi, Sindikasi, Kolaborasi



IlmuKomputer.Com Batalah Ilmu dengan Menilikinya

Usulan Litbang Bidang Perpustakaan serta Dokumentasi dan Informasi

Mendeteksi Kesehatan Hardware Lewat BIP

12 Model Infrastruktur IT untuk Perusahaan Kecil dan Menengah

Mengakses Microsoft SQL Server dengan PHP

20 Artikel Terbaru

24.11 Usulan Litbang Bidang Perpustakaan serta Dokumentasi dan Informasi

22.11 Cara Dan Report Laporan Pada VB 6.0

25.11 Menghargakan Project Document Microsoft Word 2003

24.11 Usulan Litbang Bidang Perpustakaan serta Dokumentasi dan Informasi

19.11 Mendeteksi Kesehatan Hardware Lewat BIP

18.11 12 Model Infrastruktur IT untuk Perusahaan Kecil dan Menengah

13.11 Mengakses Microsoft SQL Server dengan PHP

07.11 Manajemen Identitas

06.11 Komunikasi Serial dengan menggunakan VB Excel

05.11 11 Hal Penting dalam Troubleshooting PC Lembut

05.11 Mendingkan Batch File

05.11 8 Hal yang Perlu Diketahui Mengenai Fragmentasi

05.11 Network Monitoring menggunakan MRTG

01.11 Mengungkap Spam dengan Spamassassin

01.11 Tutorial Menggunakan Game

27.10 Step by step Menjadi Programmer Handal dengan VB.NET (2)

23.10 PC

20.10 Mendebat Mod_Loader pada Wordpress

20.10 Mengenal Slot dan Fungsinya

19.10 Menuliskan mod_rewrite

20 Artikel Terbanyak Dibaca

11 Hal Penting dalam Troubleshooting PC Lembut (39905)

Manajemen Identitas (3211)

Usulan Litbang Bidang Perpustakaan serta Dokumentasi (34398)

Menghargakan Project Document Microsoft Word 2003 (34175)

Mengakses Microsoft SQL Server dengan PHP (32949)

Buku Putih Teknologi Informasi dan Komunikasi (28067)

Sindikasi

My IlmuKomputer.Com

Creating a New Knowledge

Latest Activity

Incoming Links More

Comments

Diskusi dan Kolaborasi

Citation and Reference

Knowledge Automation

IlmuKomputer.Com

Tentang Artikel Ini

Judul: Usulan Litbang Bidang Perpustakaan serta Dokumentasi dan Informasi

Penulis: Bambang Setiawan

Tanggal Terbit: 24th November, 2006

Kategori: Dokumentasi, Informasi dan Perpustakaan

Taman: DiskusiLayanan: 34400 kbps

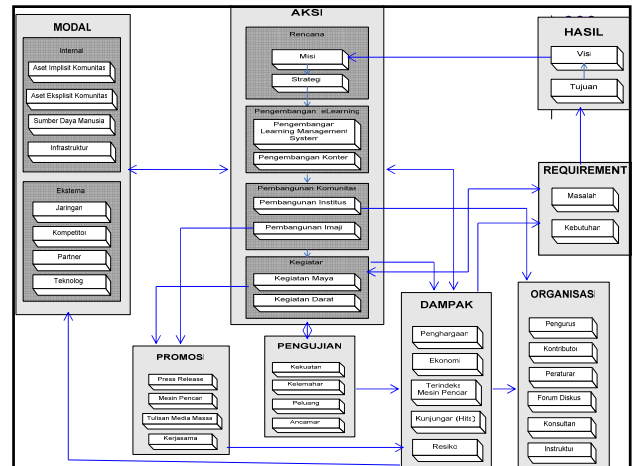
Komisi Artikel ini ke Teman

Print Artikel ini ke Teman

Print Artikel ini ke Teman

Artikel Lain Yang Berkaitan

- Teknologi Informasi untuk Perpustakaan: Perpustakaan Digital dan Sistem Operasi Perpustakaan
- Model Proyek Digital Library
- Pengembangan Digital Library as Instruksi Perencanaan
- Manual dan Dokumentasi Online Lembut
- Manajemen Perpustakaan dan Perencanaan Pengembangan
- Tutorial Windows dan Internet
- Web Koneksi Melalui Internet
- Knowledge Management dan Knowledge Sharing Bidang dengan Model 8 Langkah Perencanaan
- Buku Putih Teknologi Informasi dan Komunikasi



LMS untuk Mendukung Assesment dan Certification Online

BrainTutor Login

BrainTutor
Learning Management System

Monday, May 22, 2006

Login

Enter the Login Name and Password you chose when you first registered with the system

Login Name:

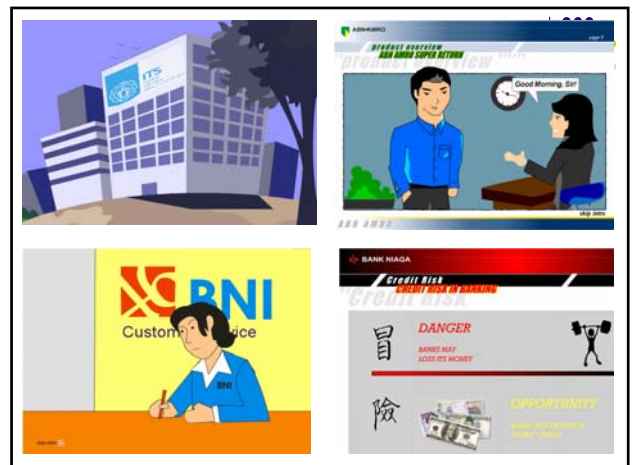
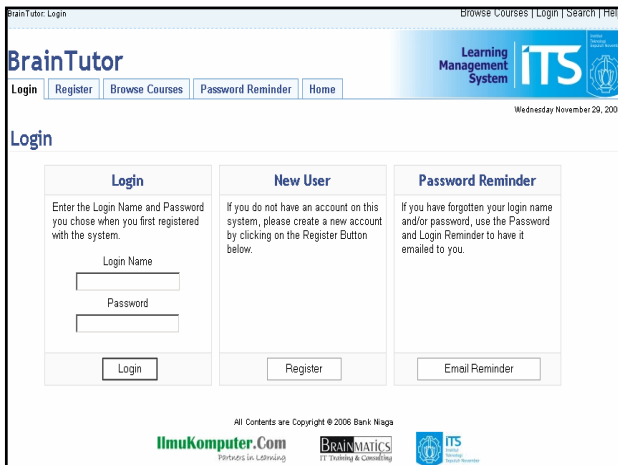
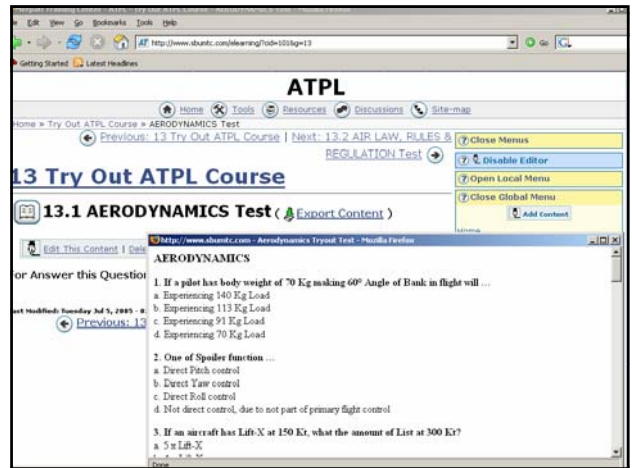
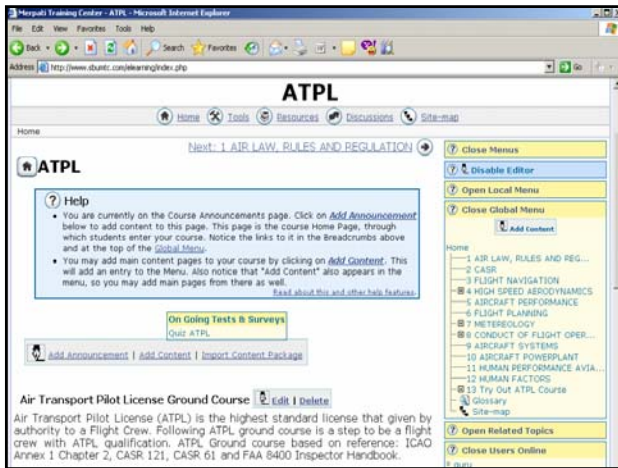
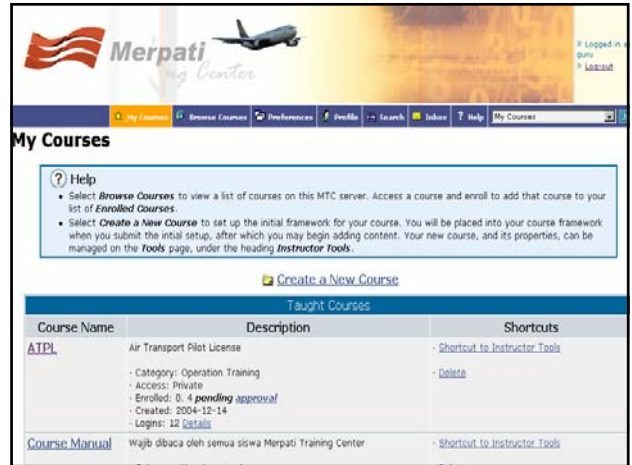
Password:

Login Cancel

New User? [Register Now!](#)
Forgot Password? [Click Here!](#)
Course Manual? [Read Here!](#)

Powered By

IlmuKomputer.Com BRAINMATIC ATutor





DATA BASE PEMANTAUAN & EVALUASI KEGIATAN DINAS PEKERJAAN UMUM PROV. KALIMANTAN TENGAH

List Kegiatan | Tambah Kegiatan | Modifikasi Kegiatan | Pencarian Kegiatan | Home

List Kegiatan

Tahun Kegiatan	No Kegiatan	Satker/Kode	Uraian Kegiatan	Nilai Kontrak	Tenggat Waktu	Tampilan	Cetak
2004	1	DASK-KT	Pembuatan Data Base Pemantauan dan Evaluasi Kegiatan Dinas Pekerjaan Umum Provinsi Kalimantan Tengah	705.110.000	150	Lengkap	Normal Panjang Lengkap
2005	2	SODJ	Pembangunan Jalan Raya Utama Jl. Sudirman Sepanjang 30 Km	1.150.000.000	180	Lengkap	Normal Panjang Lengkap
2003	3	DASK-KT	Pembangunan Perumahan Karyawan Pemda dan Kawasan Industri untuk Usaha Kecil dan Menengah Pemda Provinsi Kalimantan Tengah	4.500.000.000	300	Lengkap	Normal Panjang Lengkap
2003	4	DASK-PT	Pembangunan Kawasan Wisata Pantai Dinas Pekerjaan Umum Provinsi Kalimantan Tengah	7.900.000.000	600	Lengkap	Normal Panjang Lengkap

Copyright © 2006 Dinas Pekerjaan Umum Provinsi Kalimantan Tengah. All Rights Reserved.

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENDIDIKAN Terpadu

Home - Siswa - Waliswiva - Dosen - Administrasi

SELAMAT DATANG

Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Terpadu (SIDIDIK) melakukan otomatisasi terhadap seluruh proses kegiatan belajar mengajar, termasuk administrasinya di universitas, akademi dan lembaga-lembaga pendidikan. Aplikasi ini akan mempermudah pengelolaan universitas baik dalam skala besar maupun kecil. SIDIDIK sudah digunakan di berbagai universitas negeri maupun swasta di Indonesia. Dikembangkan oleh Brainmatics Cipta Informatika

Copyright © 2006 Brainmatics Cipta Informatika. All Rights Reserved. Powerd By

SIAD 1.5

Sistem Informasi Automasi Perpustakaan

BRAINMATICS

Menara Bidakara Lt.2, Suite 0205
Jl. Jend. Gatot Subroto Kav. 71-73 Jakarta 12870

User Name:
Password:

OK Cancel

Please enter user name and password

Brainmatics Library

- Laporan Buku yang Sedang Dipinjam
- Laporan Buku yang Harus Kembali
- Laporan Statistik Perencanaan
- Laporan Buku Terbayar/ Cipinjam
- Laporan Anggota Terbayar/ Menunggu
- Laporan Perencanaan Katalog/ Anggota
- Pengelolaan Denda
- Statistik Pembatalan

Menara Bidakara Lt.2, Suite 0205 - Jakarta

Wednesday, 26 April 2006

BRAINMATICS

IT Training & Consulting

PERDORONGAN BARI HEMBANGAN SDM IT PROFESIONAL

Kita pertama kali melangkah untuk Brainkomputer.Com 2 tahun yang lalu, saya tidak membayangkan bahwa Brainkomputer.Com akan menjadi sebuah komunitas teknologi informasi yang agas, besar dan dibekali referensi penting dan rekam jejak di seluruh tanah air.

Community Class
CCNA Exam Guide-4 (2005)
Mambo Open Source 2004
Linux Networking (2004/04)

Professional Class
Linux Fundamental 05/05
Linux administration 05/05
Linux Server 15/05

Holiday Class
CCNA2-CHAP Aug 5/19/04
CCNA 1&2 Paket (20/04)
CCNA 3&4 Paket (20/04)
CCNA 3-CHAP April 21/20/04

Training Schedule
Registration Online
Hari ke-1: Memulai (MOS)
Hari ke-2: Linux Fundamental-2
Hari ke-3: Linux Switch & Router

Kemal Effendi Gani
Chief Editor, SWA

Ir. Lilik Gani HA, MSc, Ph.D
Head of Production

is awarded to:

BRAINMATICS CIPTA INFORMATIKA

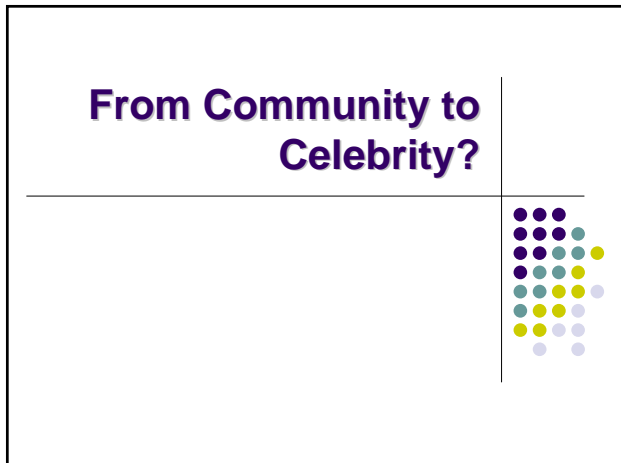
Has Achieved:

e-Learning Award 2006

The 4th Winner
For Category:
e-Learning Provider
Jakarta, December 19th 2006

Kemal Effendi Gani
Chief Editor, SWA

Ir. Lilik Gani HA, MSc, Ph.D
Head of Production





Penutup

- Pengelolaan pengetahuan dalam suatu organisasi adalah mutlak diperlukan
- Masalah yang sering muncul dalam implementasi pengelolaan pengetahuan adalah knowledge sharing yang belum menjadi behavior dan kemauan
- Karena tuntutan lingkungan organisasi, organisasi perlu terus belajar dan berubah (learning organization)
- Perubahan bisa berupa perubahan fungsi, fitur, behavior atau bahkan DNA

Referensi

- Peter F. Drucker, *The Coming of the New Organization*, 1988
- Ikujiro Nonaka, *The Knowledge Creating Company*, Oxford University Press, 1995
- Peter M. Senge, *The Fifth Discipline, The Art and Practice of Learning Organization*, 1991
- David A. Garvin, *Building a Learning Organization*, 1993
- Romi Satria Wahono, *Menghidupkan Pengetahuan Sudahkah Kita Lakukan?*, Jurnal Dokumentasi dan Informasi - Baca, LIPI, 2005.
- Romi Satria Wahono, *Strategi Mengelola eLearning Gratis Berbasis Komunitas*, Majalah Bisnis Komputer No. 9, Oktober 2004
- Indra Ismawan, *Learning Organization*, Penerbit Cakrawala, 2005